

технике, демонстрируя свои шедевры. Работы в этой технике получаются яркими и эмоциональными. Работая над виртуальным батиком ребенок сосредоточен и аккуратен. Ему важно представить плотность натянутой ткани, скорость распространения цветового пятна по шелку, насыщенность цвета. Но есть и варианты свободной живописи в технике «батик», это «игра с пятном», монотипия, живопись «по-сырому». Эта работа позволяет насладиться созерцанием процесса взаимодействия цветовых контрастов, почувствовать свободу и воздушность красок.

Инструменты и эффекты программы Painter позволяют получить очень яркие, насыщенные работы на любые темы, например: подводный мир, фантастический пейзаж, космос.

С более сложными программами дети работают с одиннадцатилетнего возраста. На примере программы Painter и Adobe Photoshop дети осваивают азы растровой графики. Возможности векторной графики изучаются на основе программы Corel DRAW.

Ребенок сам управляет компьютером, компьютер является просто инструментом в руках ребенка, таким же, как карандаш, перо или кисть, но, обладающим своими специфическими возможностями. При таком взаимодействии «компьютер-ребенок» не компьютер диктует условия, а ребенок получает мощный инструмент для реализации своих замыслов. Опыт работы показывает, что для проблемного ребенка тот вид деятельности, в котором он чувствует себя успешным, становится особенно привлекательным. Именно поэтому в целях развития интереса к творчеству мы считаем возможным использование всех техник, отвечающих приведенным выше требованиям.

М.В. Панкина

### **Роль дизайна в управлении социокультурными коммуникациями**

В среде, окружающей человека, существует несколько составляющих: природные объекты, социум и архитектурная среда (от промышленных, общественных, жилых ансамблей и инфраструктуры городов и поселков до интерьера). Среди архитектурных пространств разного масштаба необходимо выделить интерьер. Именно он как место, защищенное от неблагоприятного воздействия природных явлений, в котором собственно и проходит большая часть жизни человека, является целью создания архитектурного объекта. Совокупность внутренних пространств является проекцией функциональных

процессов, происходящих в здании, определяет в целом его объемно-пространственные характеристики.

Визуальная среда, окружающая человека, сильнейшим образом влияет на его физиологическое, психологическое, эмоциональное состояние, причем на подсознательном уровне. Вспомним, что 80% информации об окружающем мире человек получает через органы зрения. Следовательно, визуальный ряд более важен, чем какие-либо другие раздражители. Еще одно неоспоримое его качество и преимущество в том, что это международный знаковый язык, не требующий перевода, понятный на подсознательном уровне. Ощущение символики формы и знаков, цвета заложено в человеке генетически.

Сравнивая по значимости и характеру влияния пространств различного масштаба на состояние и настроение людей, на процессы общения и продуктивной работы, необходимо отметить следующее. В природной среде все гармонично априори, человек собственно и учился красоте у природы. В процессе эволюции были выработаны самые совершенные формы (несовершенные погибли или были съедены). В архитектурной макросреде визуальное воздействие одного объекта на улице не столь масштабно (хотя может быть навязчиво) и растворяется в калейдоскопе множества впечатлений от других архитектурных, природных объектов, движения транспорта. Находясь же в замкнутой пространственной среде интерьерного пространства, человек находится под более сильным, нежели в открытой среде воздействием всех компонентов данной среды. Избежать этого воздействия, можно только покинув помещение. Жизнедеятельность человека происходит в информационной среде, имеющей аудио - и визуальные носители. Агрессивное воздействие телевизионной и радиоинформации можно прекратить, выключив источники, но никуда не деться от формы, цвета, объема и атмосферы пространства.

Человек – единственное живое существо, которое не приспосабливается к окружающей среде, а изменяет ее под себя. Сам или с помощью специалистов. Проектировщик средового дизайна создает непосредственное и ближайшее пространство человеческого существования.

В центре внимания дизайнера находится человек с его индивидуальными и общественными запросами, утилитарными и эстетическими потребностями. Конечной целью проекта является создание композиционно единого, художественно выразительного и образного интерьерного пространства (отвечающего, кроме того, всему комплексу эргономических, конструктивно-технологических, функциональных требований).

Художественный образ интерьера представляет собой смену разнообразных впечатлений во времени и в движении значительно более сложную, нежели при оценке экстерьера здания. Просто невозможно воспринять одновременно различные помещения здания и даже небольшой квартиры, человек попадает в них последовательно – из одного в другое и т.д. Режиссура восприятия интерьера, смена настроений, визуальное ориентирование в нем продумывается архитектором или дизайнером на стадии проектирования.

Человек получает информацию моментально через атмосферу, видеоряд. Он вынужден подстраиваться под среду, адаптироваться в ней и этот процесс может раскрыть индивидуума либо подавить его. Находясь в пространственной среде, прежде всего, человек должен ощущать себя в безопасности, в том числе и информационно-психологической. На него не должно оказываться воздействие, которое может против воли и желания изменить психологическое состояние, детерминировать стиль и атмосферу общения, модифицировать поведение, ограничить свободу выбора.

Дизайн как вид художественного проектирования объединяет научно-технический, функциональный и художественно-образный подходы. Под функцией дизайнеры понимают не только утилитарный и технологический смысл какого-либо процесса, вещи, явления, но и эмоционально-образное, общественное содержание, и ценность получившегося продукта, его участие в интеллектуальной жизни, культуре, в духовной составляющей нашего сознания. В системе взаимосвязанных функций дизайна выделяют познавательную (гносеологическую), ценностно-ориентационную (аксиологическую), коммуникативную, адаптационную, воспитательную. В целом, эта социальная составляющая и миссия дизайна является наиболее важной, т.к. без социального заказа и востребованности нет вообще необходимости проектирования и воплощения какого-либо объекта.

Дизайнер создает новые формы организации предметной среды. Потребитель также изменяет мир в соответствии со своими желаниями, умением, вкусом, возможностями. Очевидно, что только при общности направлений происходит продуктивный диалог между дизайнером и потребителем. Дизайн – это сотворчество профессионала и заказчика. Влияние заказчика на формирование и окончательное воплощение образа и замысла огромно (кто платит деньги, тот заказывает музыку).

Необходимыми профессиональными компетенциями дизайнера должны быть: владение системой психологических средств организации

коммуникативного взаимодействия, анализа и оценки психологического состояния другого человека или группы, позитивного воздействия на личность, прогнозирования ее реакции, управление своим психологическим состоянием в условиях общения; готовность к практическому анализу логики различного рода рассуждений, владение навыками публичной речи, аргументации, ведения дискуссий, полемики; умение моделировать стратегию и технологию общения для решения конкретных профессиональных задач, чтобы подать, защитить, обосновать свою идею, продуктивно общаться с заказчиком и подрядчиком.

Быть дизайнером средового пространства, значит выступать в нескольких ипостасях – художника, проектировщика, профессионала-ремесленника, психолога и социолога, организатора производства. С другой стороны, дизайнер – координатор действий многих участников процесса создания объекта. Он как дирижер симфонического оркестра должен собрать воедино, гармонично и последовательно все звуки и аккорды. Современный дизайнер не может работать без знания основ экономики производства, социологии и психологии, риторики, не говоря о таких отраслях знания, как эргономика и тенденции развития техники. Однако объем информации в каждой из этих отраслей настолько велик, что дизайнер не может овладеть ими в полной мере. Поэтому важно, чтобы он, работая со специалистами разного профиля (конструкторами, технологами, социологами, экономистами, строителями и т.д.), знал хотя бы основы их профессиональных знаний и языка.

Дизайнер – посредник между человеком и средой, человеком и машиной, человеком и человеком, человеком и обществом, облегчает их общение и взаимодействие. Он знаток и переводчик знаково-коммуникативной сущности и социального символизма мира вещей и предметной среды. Создавая элементы среды обитания и формируя ее качественные и функциональные параметры в целом, дизайнер опосредованно воспитывает потребителя своего продукта, т.к. приобщает к прекрасному, корректирует его вкусовые предпочтения и формирует ценностные и художественные ориентации.

Социальная ответственность дизайнера состоит в осознании того факта, что его деятельность (и дизайн-объект как результат) всегда общественно значима и оказывает воздействие (физиологическое, психологическое, экономическое, эстетическое) на потребителей продукта, в умении предвосхитить запросы и идеалы, модные тенденции, в уровне прогрессивности проектных предложений, в понимании того, что его личные вкусовые предпочтения не должны навязываться заказчику. Деятельность дизайнера – не средство самовыражения. Это художник может быть не понят, не востребован,

но счастлив в своем творчестве, получая удовольствие от самого процесса, может выражать протест, идти вразрез с общепринятыми эстетическими установками. Искусство стремится к самодостаточности. Дизайнер не может себе позволить такой свободы, его творчество в основе утилитарно-практическое, дизайн вплетен в практику. Дизайн-деятельность без потребителя продукта, без реализации проекта, без социального функционирования объекта перестает быть собственно дизайнерской.

Социальная ответственность дизайнера среды состоит также в том, что средствами дизайна можно оказывать влияние и даже регулировать состояние, настроение, социальное поведение, как отдельного человека, так и общественных групп, находящихся в пространственной архитектурной среде.

Дизайнер как психолог организует жизненные процессы, социальное функционирование, создает настроение среды обитания и коммуникаций, задает деловую, игровую, уютную, релаксирующую и т.п. атмосферу. Зонированием, композиционными приемами, цветом, формой, фактурой и текстурой поверхностей и деталей, освещением, визуальными коммуникациями фактически осуществляется управление социальными процессами. Можно как облегчить процесс общения, взаимодействия, сориентировать человека в пространстве, так и обеспечить возможность уединения или вдумчивой работы, разделение потоков людей. Можно создать интерьер как демократичный, так и подчеркнуто статусный, в котором человек (хозяин или гость) будет чувствовать себя в соответствующем социальном положении (хорошо, если высоком).

Дизайн архитектурной среды фактически является одним из способов управления социокультурными коммуникациями.

И.В.Светличная

**Проблема развития креативности студентов  
с учётом индивидуальных творческих качеств  
при подготовке специалистов в сфере дизайн причёски.**

В исследовании творческих способностей личности важно установить взаимосвязи между творческим потенциалом, креативностью и реальными достижениями в деятельности с целью повышения их уровня в учебном процессе.

Проблема развития креативности является актуальной и остается одной из самых сложных, однозначно нерешенных проблем в современной науке. Для развития креативности студентов с учётом индивидуального творческого